

UNIVOX

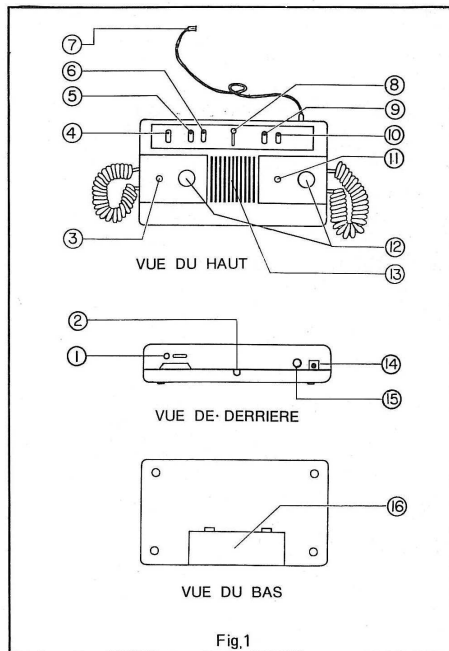


TELE JEUX  
61N

JEU X

DE

VIDE O



### ELEMENTS DE FONCTIONNEMENT

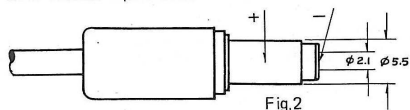
- (1) Branchement Television 75 Ohm
- (2) Réglage de la fréquence lignes
- (3) Mise en Jeu manuelle
- (4) Bouton de Fonctionnement
- (5) Selecteur de Vitesse
- (6) Bouton automatique de Mise en Jeu
- (7) Raccordement coaxial pour Antenne
- (8) Selecteur de Jeu
- (9) Selecteur d'Angle
- (10) Selecteur pour la Raquette
- (11) Bouton de Remise en Place
- (12) Joueur
- (13) Haut-Parleur
- (14) Branchement pour Adaptateur 9V
- (15) Din Jack pour pistolet-jeu
- (16) Emplacement pour Piles

### CE QUE VOTRE JEU TELE VOUS PROPOSE:

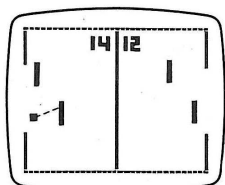
- Jeux indépendants : TENNIS, FOOTBALL, SQUASH, ENTRAINEMENT, PISTOLET 1 et PISTOLET 2.
- Enregistrement automatique du résultat
- Deux dimensions différents des raquettes
- Annonce digitale du résultat sur l'écran
- Angle de mise en jeu 20° ou 40°
- Signal sonore lors du contact avec la balle
- Délimitation distincte du terrain
- Pousse directe du coup lors du Football (et non par les angles)
- Télécommande: 0:0 bouton de manoeuvre, mise en jeu manuelle, mouvement de jeu vertical
- Mise en jeu automatique de la balle
- Deux vitesses de la balle
- Fonctionnement par piles: 6 piles à 1.5V ou adaptateur 9V/40mA.
- Branchement coaxial pour antenne 75 Ohm

## FONCTIONNEMENT

- Placez 6 piles de 1.5V en faisant attention à la polarité normale!  
Lors de l'emploi d'un adaptateur de 9V, il faut utiliser une fiche comme représentée.

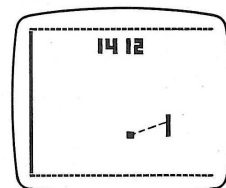


- A l'aide du sélecteur de canaux(2) choisissez le canal 36 tout en adaptant le canal correspondant sur votre appareil de télévision.
- Ensuite branchez votre jeu télé avec récepteur de télévision, tout en ayant retiré votre antenne et adapté la fiche 75 Ohm (7) dans la prise antenne.
- A l'aide du bouton de fonctionnement (4) opérez le branchement de l'appareil.



FOOTBALL  
CALCIO

Fig.3



ALLENAMENTO  
ENTRAINEMENT

Fig.4

- Choisissez le jeu voulu avec le bouton (8) et branchez votre appareil de télévision.
- Après avoir ajusté le canal sur votre appareil télé le terrain apparaîtra sur l'écran, ceci en accord avec le jeu choisi auparavant.  
Veuillez appuyer sur le bouton de remise à zero (11) lors du commencement du jeu ou si un joueur atteint 15 points. 0:0 sera indiqué comme résultat.
- La mise en jeu de la balle peut se faire automatiquement ou manuellement:  
bouton (6) en pos. EIN: automatique  
bouton (6) en pos. manuel  
[la mise en jeu s'effectue par la pression du bouton (3)]
- Afin de compliquer le jeu, vous pouvez modifier:
  - La dimension de la raquette (joueur)
  - Vitesse de la balle
  - Angle de chute de la balle.

- Frequenza Orizz  
Quand la scene montre Les Lignes en pente, réglez Frequenza orizz en attendant que Les tableaux se montent bien.

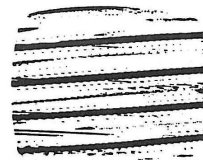


Fig.5

## Carte de garantie

Type de  
l'appareil

**JEUX  
DE  
VIDEO**

Adresse de l'acheteur:

(Nom)

(Rue et numero)

(Ville)

Jour de vente(en lettres): annee:

Confirmation de vente:  
(A remplir par le vendeur)

(Cachet et signature du vendeur)

Le vendeur certifie avec son cachet et signature l'exactitude des mentions ci-dessus.

La garantie est donnée en charge suivant les conditions ci-contre pendant une durée de 6 mois.

- 1) La garantie commence lors de la prise en charge par l'acheteur.
- 2) La garantie s'applique seulement aux défauts de fabrication ou de matériaux.
- 3) La garantie ne s'applique pas aux dommages dus au surmenage de l'appareil ou au mauvais manie-ment de personne tierce.
- 4) La garantie s'étend seulement au remplacement gratuit des pièces défectueuses. D'autres frais comme main d'oeuvre sont à exclure.
- 5) L'utilisation de la garantie ne prolonge en aucun cas le droit de garantie.
- 6) La carte de garantie n'est valable que si elle est rempliée par le vendeur avec sa signature.
- 7) La perte de la carte de garantie ne donne plus de droit de garantie.